

PENGEMBANGAN PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 WONGSOREJO

PENGEMBANGAN PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 WONGSOREJO

Irbah Khairunnisa

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: irbahkhairunnisa54@gmail.com

Dr. Lucky Rachmawati S.E., M.Si.

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : luckyrachmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Crossword Puzzle sebagai media pembelajaran tradisional dapat mengajarkan keterampilan penalaran dan menyusun kata. Media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian informasi. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh deskripsi tentang: 1) Pengembangan produk berupa media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional, 2) Kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional dan 3) Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan, hingga tahap pengembangan yang diujicobakan pada 24 peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Wongsorejo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket telaah media dan materi, lembar validasi media dan materi, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian pengembangan media permainan *crossword puzzle* berdasarkan validasi ahli materi dinyatakan sangat layak dengan persentase 93%, berdasarkan validasi ahli media dinyatakan sangat layak dengan persentase 92%. Hasil penelitian berdasarkan respon peserta didik mendapat persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media belajar. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *crossword puzzle* sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif media pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wongsorejo.

Kata Kunci: Crossword Puzzle, Pembelajaran Ekonomi

Abstract

Crossword Puzzle is not only used to a tool for information delivery but also as a traditional learning media to teach logical skills and words composition. The purpose of this study is described such as : 1) the product development of crossword puzzle learning media on the international trade's material, 2) the feasibility of the crossword puzzle learning media on international trade's material 3) The Students' responses on the development of crossword puzzle learning media. The reseach development applied Thiagarajan's 4-D (four-D) model. It is start from the definition stage to the development stage. The study is test on the 24 students of eleventh grade of social science at SMAN 1 Wongsorejo. The research instruments were the questionnaire of media and material review, the media and material validity sheet, and the questionnaire of students' responses. The results of study suggest that the crossword puzzle media is very feasible. Based on material expert's validity have 93 %, the validation by the media expert is 92%. The results of the student's responses were also very feasible as learning media with the percentage of 91.6%. Therefore, it can be concluded that the crossword puzzle is effectively applied as an alternative media to learn the international trade material for eleventh grade student of social science at SMAN 1 Wongsorejo.

Key Words: Crossword Puzzle, Economic Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat, karena pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru

memiliki peran penting untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan mengarahkan peserta didik kedalam proses belajar. Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015:2). Belajar tidak cukup

hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain. Aktivitas dalam proses pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh peserta didik, namun guru juga harus mengorganisasi suatu kondisi yang dapat mengaktifkan peserta didik (Halamik, 2005:172).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap ibu widda selaku guru ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wongsorejo menyatakan bahwa dalam proses belajar, peserta didik seringkali merasa jenuh (*learning plateau*). Sehingga antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran rendah. Rendahnya antusias tersebut dapat terlihat dari kegiatan peserta didik yang sibuk bermain sendiri, bermain dengan teman sebangkunya, mengantuk, tidak memperhatikan, dan sebagian mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, pemahaman dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum maksimal dan tidak memenuhi standart KKM yang ditentukan oleh sekolah.

Metode dan model pembelajaran yang dilakukan oleh gurupun sudah bervariasi. Namun hal tersebut belum mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu tidak adanya fasilitas pendukung modern seperti *projektor*, *sound*, *laptop* dan *viewer* di dalam kelas menjadi hambatan besar bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik antusias peserta didik.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi kejenuhan peserta didik agar dapat antusias dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan melaksanakan pembelajaran dengan merencanakan serta menggunakan media pembelajaran tradisional yang menarik. Media pembelajaran tradisional merupakan media yang tidak memerlukan fasilitas pendukung modern seperti *projektor*, *sound*, *laptop* dan *viewer* dalam penggunaannya.

Media pembelajaran dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dengan menarik (Simamora, 2009:65). Berikut merupakan nilai dan manfaat umum penggunaan media pembelajaran di dalam kelas : (1) menarik antusias peserta didik, (2) menyeragamkan penyampaian materi, (3) efisiensi waktu dan tenaga, (4) pembelajaran lebih jelas dan menarik, (5) proses pembelajaran lebih interaksi, (6) meningkatkan kualitas hasil belajar, (7) meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Agib, 2013:51)

Berkaitan dengan penemuan lapangan, peneliti mengembangkan dan mengujicobakan media permainan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran tradisional pada materi perdagangan internasional. KD pada konsep materi perdagangan internasional dalam KTSP yaitu mengidentifikasi dan menjelaskan. Sehingga memerlukan kemampuan penalaran dan keterampilan menyusun kata dalam permainannya (Bowers, 2006). Hal tersebut sesuai dengan konsep permainan media *crossword puzzle* yang memerlukan kemampuan penalaran dan keterampilan dalam menyusun kata.

Menurut Ghannoe (2010:10), *crossword puzzle* atau teka-teki memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Yaitu, (1) dapat mengasah daya ingat, (2) dapat mengembangkan kemampuan analisa, (3) belajar

mengklasifikasi, (4) merangsang kreativitas dan (5) menghibur.

Dengan menyadari kenyataan tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan tradisional dengan judul **penelitian “Pengembangan Media Permainan *Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wongsorejo”**

Bertitik tolak dari latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pengembangan media *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional di SMA Negeri 1 Wongsorejo?, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional berdasarkan validasi ahli media ditinjau dari kelayakan kualitas isi, kualitas intruksional dan kualitas teknik? dan (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional di SMA Negeri 1 Wongsorejo?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dapat disebutkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut : (1) Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional di SMA Negeri 1 Wongsorejo, (2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional berdasarkan validasi ahli media ditinjau dari kelayakan kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknik, (3) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi perdagangan internasional di SMA Negeri 1 Wongsorejo.

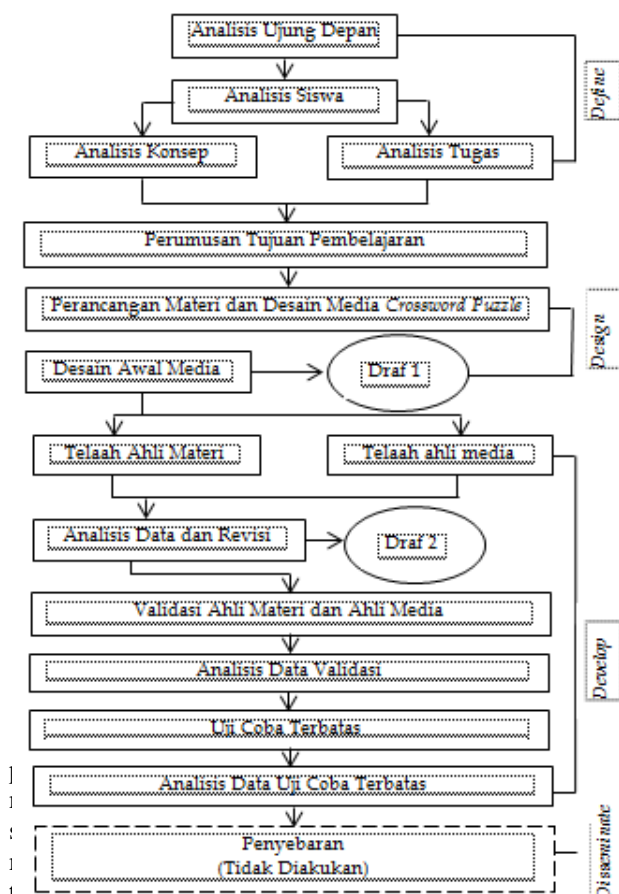
Dengan adanya media *crossword puzzle* yang dikembangkan diharapkan dunia pendidikan akan semakin maju dan menjadi solusi bagi sekolah –sekolah yang belum memiliki fasilitas pendukung modern untuk meningkatkan anusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan kelas yang menyenangkan.

METODE

Sasaran pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan tradisional *crossword puzzle* pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wongsorejo. Pengembangan media *crossword puzzle* merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu inovasi produk baru dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan teori yang telah ada sebelumnya.

Prosedur pengembangan media *crossword puzzle* menggunakan model penelitian dan pengembangan 4-D yang diadaptasi menjadi 4-P oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model 4-D merupakan model umum yang digunakan untuk mengembangkan dan memecahkan masalah dalam bidang pendidikan. Adapun penelitian yang dilakukan peneliti sebatas tahap ujicoba terbatas atau 3-D, yaitu pendefinisian (*define*), desain (*design*), dan pengembangan (*develop*).

PENGEMBANGAN PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 WONGSOREJO



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D dari Thiagarajan, dan Semmel (Trianto 2015:233)
 lembar telaah ahli media, (4) lembar validasi ahli materi, (5) lembar validasi ahli media, (6) angket respon peserta didik. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknis analisis data yang digunakan untuk validasi media permainan *crossword puzzle* diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan skala Likert :

Tabel 1 Skala Penilaian

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Teknis analisis data yang digunakan untuk respon peserta didik diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan skala Guttman karena memiliki 2 opsi jawaban yang dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab :

Tabel 2 Skala Penilaian

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Untuk memperoleh hasil atau persentase dari kedua skala tersebut, maka menggunakan rumus :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah Skor total : Jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan responden

Skor maksimal : skor tertinggi dari angket dikalikan dengan jumlah responden.

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan menggunakan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Interpretasi skor validasi

Persentase (%)	Kategori
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Media permainan dapat dikatakan layak apabila hasil penelitian berada pada rentang 61-80% yaitu pada kategori layak atau sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media permainan *crossword puzzle* dimulai dari tahap pendefinisian yang terdiri dari 5 langkah yaitu : (1) analisis ujung depan, berdasarkan analisis ujung depan diketahui bahwa pada tahun 2017 SMA Negeri 1 Wongsorejo merupakan salah satu sekolah yang masih menggunakan kurikulum KTSP di Kabupaten Banyuwangi, (2) analisis peserta didik, langkah ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kondisi peserta didik sebelum diterapkannya media yang telah dikembangkan oleh peneliti. berdasarkan analisis peserta didik diperoleh hasil bahwa rata-rata peserta didik kelas XI IPS 2 berumur diatas 15 tahun. Menurut Piaget usia tersebut masuk kedalam tahap formal dimana peserta didik dapat berpikir secara kongkrit dan abstrak [8]. Peserta didik kelas XI IPS 2 berjumlah 24 dengan karakteristik dan tingkat kemampuan yang berbeda, (3) analisis tugas, pada tahap ini peneliti mengulas tentang tugas yang diberikan pada peserta didik. Terdapat 18 butir soal materi perdagangan internasional yang terdapat pada permainan *crossword puzzle* yang dikembangkan, (4) analisis konsep, pada tahap ini peneliti menentukan materi yang sesuai dan relevan serta stuktur media yang dikembangkan. Materi yang relevan dengan media yang dikembangkan adalah perdagangan internasional, karena KD pada konsep materi perdagangan internasional dalam KTSP yaitu mengidentifikasi dan menjelaskan. Sehingga dibutuhkan kemampuan penalaran dan pengembangan kosakata. Karakteristik materi tersebut sesuai dengan konsep permainan *crossword puzzle* yang mengajarkan keterampilan penalaran dan keterampilan menyusun kata.

Tahap perancangan merupakan tahapan untuk memulai merancang media yang akan dikembangkan. Tahap perancangan meliputi : (1) pemilihan media, pada

tahap ini peneliti merancang permainan tradisional *crossword puzzle* karena sesuai dengan konsep materi perdagangan internasional serta sesuai dengan kondisi ruang belajar peserta didik yang tidak terdapat fasilitas pendukung modern didalamnya, (2) menentukan desain media, bidang permainan dicetak menggunakan banner berbentuk persegi berukuran 1.6 M dan terdapat kotak – kotak kecil didalamnya yang berukuran 8x8 cm. ukuran tersebut disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Media digunakan secara langsung oleh 24 peserta didik sehingga membutuhkan bidang yang besar agar dapat terlihat secara jelas dari segala arah dan dapat digunakan dengan mudah. Kartu soal dicetak menggunakan kertas HVS yang kemudian digulung menyerupai kartu arisan lalu diikat dengan pita. Kartu jawaban terdiri dari 5 warna dengan ukuran 8x8 cm mengingat jumlah kelompok kecil dalam 1 kelas adalah 5. Setiap warnanya terdiri dari abjad A hingga Z. Jumlah abjad tersebut disesuaikan dengan jumlah jawaban. Dibagian belakang jawaban diberi perekat kain agar mudah dipasang dan dilepas pada bidang banner.

Tahap pengembangan, tahapan ini bertujuan untuk mewujudkan rancangan menjadi wujud nyata dan menghasilkan media permainan *crossword puzzle* pada materi perdagangan internasional sebagai media yang layak. Kelayakan materi dan media diukur dari hasil telaah ahli materi dan ahli media. Hasil telaah yang telah direvisi kemudian akan divalidasi oleh para ahli. Sehingga media yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Hasil telaah materi diperoleh dari lembar telaah yang telah diisi oleh ahli materi. Telaah ahli materi dilakukan oleh Dr. Lucky Rachmawati S.E.,M.Si selaku dosen fakultas ekonomi UNESA.

Tabel 4 Komentar dan Saran Perbaikan

No	Komentar/Saran Perbaikan
1	Butir soal ditambah menjadi 20 soal tanpa ada perubahan pada soal sebelumnya dengan kriteria layak tanpa revisi.

Sumber : data diolah peneliti (2016)

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan oleh ahli materi, dilakukan revisi terhadap materi. Perbaikan materi disajikan pada tabel 4 berikut :

Tabel 5 Telaah dan Revisi Materi

No	Sebelum (draft 1)	Sesudah (draft 2)
1	Jumlah soal 10 butir	Jumlah total soal sebanyak 18 butir karena disesuaikan dengan besarnya media

Sumber : data diolah peneliti (2016)

Hasil telaah media diperoleh dari lembar telaah yang telah diisi oleh ahli materi. Telaah ahli materi dilakukan oleh Khusnul Khotimah S.pd.,M.Pd selaku dosen fakultas

Teknologi Pendidikan UNESA. Telaah media dilakukan untuk menentukan ketepatan media berupa bidang media, kartu soal dan kartu jawaban yang telah dikembangkan. Komentar dan saran perbaikan oleh ahli media disajikan dalam tabel sebagai berikut :


Tabel 6 Komentar dan Saran Perbaikan

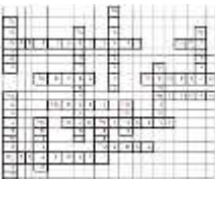

No	Komentar/Saran Perbaikan
1	kualitas cetak kemasan dan jilid pedoman pada media perlu diperbaiki agar lebih menarik dan memotivasi

Sumber : data diolah peneliti (2016)

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan oleh ahli media, dilakukan revisi terhadap media. Perbaikan media disajikan pada tabel 7 berikut :

Tabel 7 Telaah dan Revisi Media

No	Sebelum (draft 1)	Sesudah (draft 2)
Kemasan Media		
1	Kotak terlalu polos sehingga kurang menarik 	Kotak ditambahkan cover agar lebih menarik 
2	Kualitas jilid buku panduan diperbaiki (HVS diganti art paper). Berikut merupakan desain sampul depan dan belakang buku panduan  	Buku panduan di jilid spiral dan dicetak menggunakan art paper 150 gram agar menarik. Berikut merupakan desain sampul depan dan belakang buku panduan  

Kualitas Media		
3	Background media disamakan dengan cover kemasan dan gambar serta materi dipatenkan	Background pada media telah disamakan dengan cover kemasan dan telaah dipatenkan
		

Sumber : data diolah peneliti (2016)

Setelah media ditelaah dan diperbaiki, selanjutnya media di validasi oleh ahli untuk memperoleh hasil kelayakan materi dan media. Berikut merupakan hasil validasi materi dan media oleh ahli :

Tabel 8 Hasil validasi materi oleh ahli materi

Tabel 9 Hasil validasi media oleh ahli media

Indikator	Skor Validasi	Skor Mak.	%	Ket.
Pernyataan 1	4	5	80	Layak
Pernyataan 2	4	5	80	Layak
Pernyataan 3	4	5	80	Layak
Pernyataan 4	4	5	80	Layak
Pernyataan 5	5	5	100	Sangat Layak
Pernyataan 6	5	5	100	Sangat Layak
Pernyataan 7	5	5	100	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas intruksional			88 %	Sangat Layak
Pernyataan 8	4	5	80	Layak
Pernyataan 9	5	5	100	Sangat Layak
Pernyataan 10	5	5	100	Sangat Layak
Pernyataan 11	5	5	100	Sangat Layak
Pernyataan 12	5	5	100	Sangat Layak
Rata-rata kualitas teknis			96 %	Sangat Layak

Sumber : diolah oleh peneliti (2017)

Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2011:175) bahwa suatu media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria kelayakan memberi kesempatan belajar, kualitas memotivasi, fleksibelitas intruksional, kualitas tes dan penilaian, dapat membawa dampak bagi peserta didik,

keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas pengelolaan program, dan kualitas penanganan jawaban. Media layak digunakan apabila mendapat nilai validasi sebesar 61% hingga 80 %. Berdasarkan kriteria penilaian melalui perhitungan skala linkerts, rekapitulasi nilai validasi sebesar 81% hingga 100 % dapat dikategorikan sangat layak (Riduwan,2016:15)

Hasil validasi materi dan media secara keseluruhan, materi dan media dinyatakan telah layak digunakan dengan persentase sebesar 93% untuk kelayakan materi dan 92% untuk validasi kelayakan media.berdasarkan hasil validasi terhadap media tersebut diketahui bahwa media dinyatakan sangat layak dan siap untuk diujicobakan.

Ujicoba terbatas dilakukan pada tanggal 07 April 2017. Ujicoba terbatas dilakukan pada 24 peserta didik kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Wongsorejo. Setelah media diujicobakan, siswa diberikan angket respon untuk memberikan pendapatnya mengenai media yang telah diujicobakan. Berikut merupakan hasil yang diperoleh

Variabel	Skor validasi	Skor maks	%	Ket.
Ketepatan	4	5	80	Layak
Kepentingan	5	5	100	Sangat Layak
Kelengkapan	5	5	100	Sangat Layak
Keseimbangan	5	5	100	Sangat Layak
Minat/Perhatian	5	5	100	Sangat Layak
Kesesuaian	4	5	80	Layak
Rata-rata			93 %	Sangat Layak

dari angket respon peserta didik :

Tabel 10 Hasil Respon Peserta Didik

Indikator	Pilihan Jawaban		%	Ket.
	Ya	Tidak		
Pernyataan 1	24	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 2	24	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 3	21	3	87,5	Sangat Layak
Pernyataan 4	22	2	91,6	Sangat Layak
Pernyataan 5	20	4	83,3	Sangat Layak
Pernyataan 6	23	1	95,8	Sangat Layak
Pernyataan 7	20	4	83,3	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas intruksional			91 %	Sangat Layak
Pernyataan 8	22	2	91,6	Sangat Layak

Pernyataan 9	22	2	91,6	Sangat Layak
Pernyataan 10	24	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 11	20	4	83,3	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas teknis			91,6 %	Sangat Layak

Sumber : diolah oleh peneliti (2017)

Hasil anget respon peserta didik, media permainan *crossword puzzle* dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 91,6%. Berdasarkan presentase yang diperoleh dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan *crossword puzzle* mendapat respon yang baik dan dapat diterima oleh peserta didik. Pada penelitian ini peserta didik merasa dengan adanya media permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan antusias siswa, membantu siswa untuk bekerjasama dengan baik dan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle* yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengatasi sikap pasif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media permainan *crossword puzzle* yang dikembangkan, diperoleh simpulan bahwa media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wongsorejo dengan keseluruhan aspek penilaian sebesar 93 % untuk materi, 92% untuk media, dan 91,6 % untuk angket respon peserta didik. Selaian itu pengembangan media *crossword puzzle* mendapat respon yang baik serta dapat diterima oleh guru dan peserta didik

Saran

1. Dari hasil penelitian pengembangan media permainan *crossword puzzle*, hendaknya memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan gagasan. Diharapkan peserta didik tidak hanya bisa menjawab namun juga mampu untuk menjelaskan secara baik mengenai gagasan atau jawaban yang dimiliki di depan kelas. Sehingga dapat membantu peserta didik lain dalam memahami materi.
2. Selain itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media agar tidak mudah rusak dan dapat digunakan pada materi lain.
3. Pada susunan penomoran dalam media diharapkan lebih jelas sehingga dapat dibaca dan tidak tertumpuk oleh kartu jawaban pada saat menjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowers, Ann. 2006. Teaching with Puzzles. education.more4kids.info, 29 December 2016
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung:Yrama Widya
- Hamalik, Oemar. 2005. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- M.Ghanoe, 2010. *Asah Otak Anda dengan Teka-teki*. Yogyakarta: Buku Biru
- Simamora, Roymond. 2009. *Buku ajar pendidikan dalam keperawatan*. Jakarta : EGC
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana prenada media